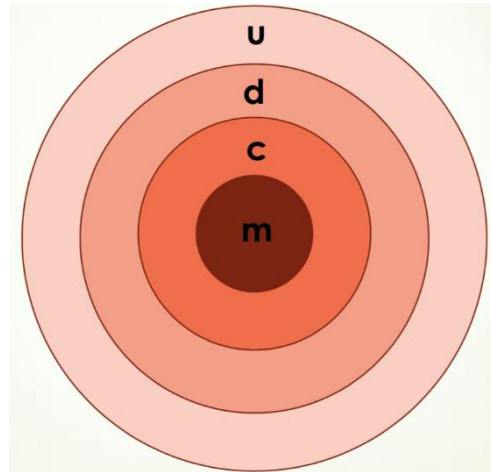
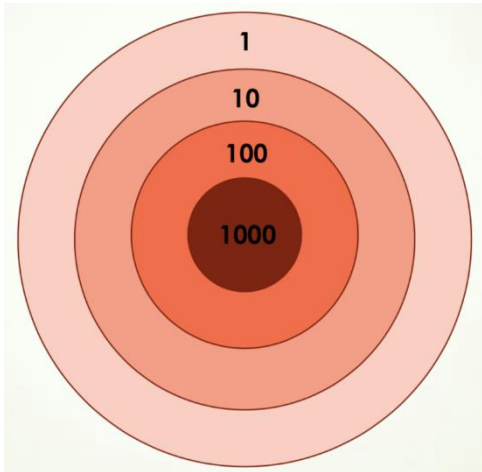


Le jeu de la cible

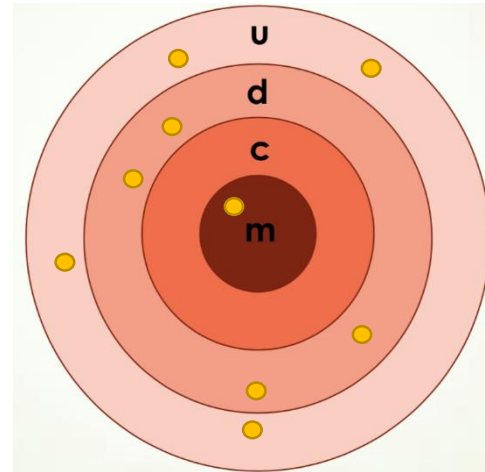
Ce jeu est un support pour consolider le fonctionnement de la numération de position au cycle 2. Il sert de media entre la numération orale et la numération écrite. La mise en œuvre se construit autour de plusieurs variables, la principale étant le champs numérique (zones 1 et 10 en CP, zone 100 en plus en CE1, zone 1000 en CE2 comme dans les exemples utilisés dans ce document). On peut distinguer deux types de variables :

Variables liées au support :

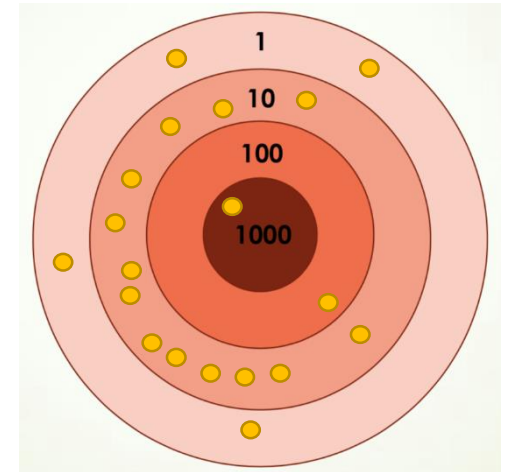
Nommer les zones de points avec les unités de numération



Absence d'une unité de compte



Regroupement(s) par 10 nécessaire(s)



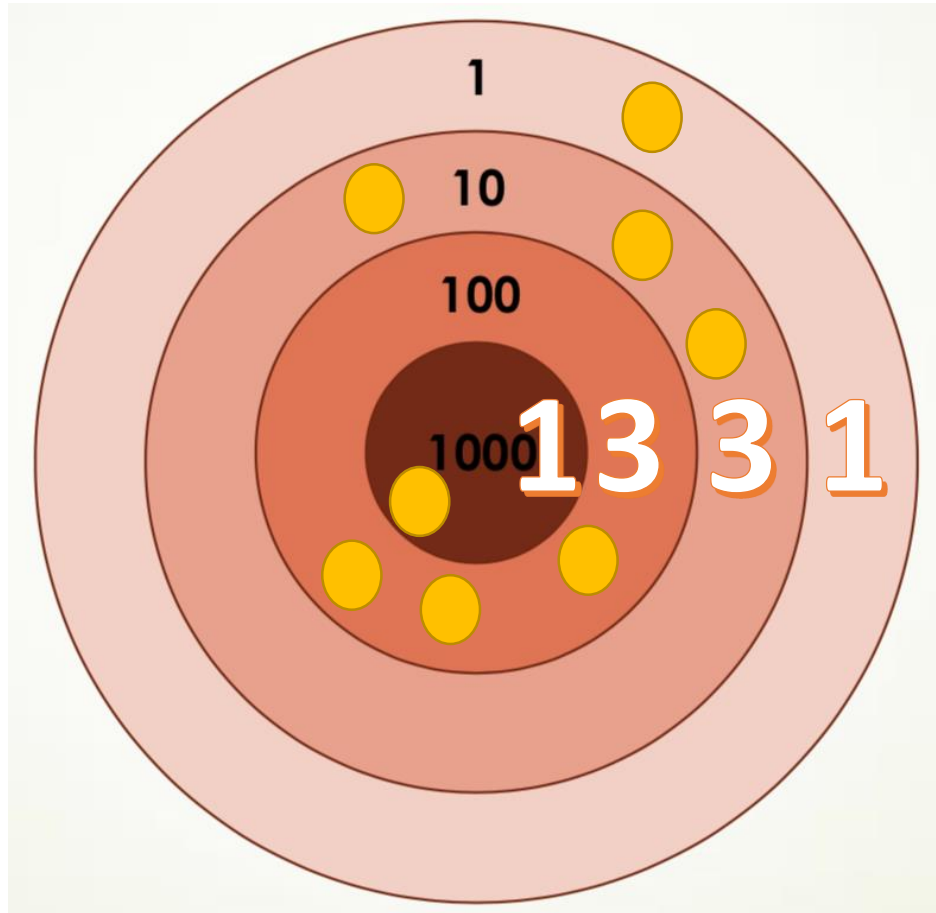
Variables liées à la consigne :

- Dire un score
- Ecrire un score *Un résultat intermédiaire peut être demandé : en unités de numération (Ex : 1m4d4u) ou en décomposition (1000 + 40 + 4)*
- Composer un score
- Compléter un score
- Comparer des scores

Ce jeu peut être introduit en jouant réellement sur une cible (système avec du scratch ou cible tracé au sol par exemples). L'intérêt pédagogique étant lié au choix des scores, la situation réelle aura ses limites.

Le jeu de la cible

Numération orale et numération écrite



NUMERATION ORALE :

Il est possible de DIRE le score :

- Par surcomptage : « mille, Mille-cent, mille-deux-cents, mille- trois-cents, Mille-trois-cent-dix, Mille-trois-cent-vingt, »
On arrive à :« mille-trois-cent-trente-et-un »
- Par recomposition : « mille » « trois cent » « trente » « et un »

NUMERATION ECRITE :

Les zones de points sont un appui pour illustrer la numération de position lors du passage à l'écrit : exemples avec les chiffres en blanc.

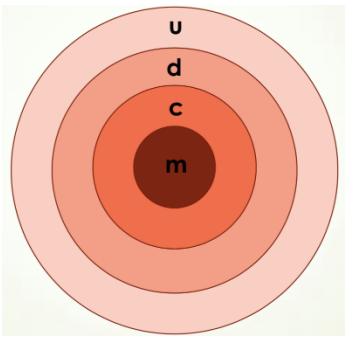
Des décompositions intermédiaires peuvent être demandées :

- 1m3c3d1u
- $1000 + 300 + 30 + 1$
- $1 \times 1000 + 3 \times 100 + 3 \times 10 + 1 \times 1$

Le jeu de la cible

Résolution de problèmes

Exemple de problème (CE2) : Place des fléchettes pour que Lucien ait 1 235 points.

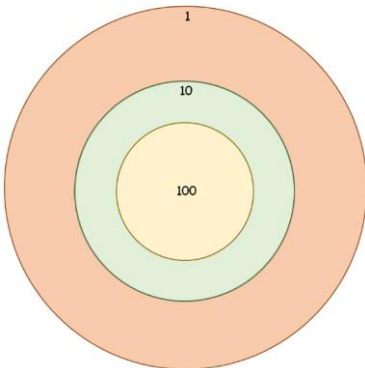


Contraintes possibles :

- Trouve 3 solutions.
- Aucune fléchette n'est dans la zone c.
- Il a utilisé 20 fléchettes.

→ Ces contraintes peuvent être données à des moments ou à des groupes différents.

Exemple de problème (CE1) : Place des fléchettes pour que Lucien ait 215 points.



Contraintes possibles :

- Groupe 1 : Aucune fléchette n'est dans la zone 10. Groupe 2 : Aucune fléchette n'est dans la zone 100. Mise en commun.
- Trouve 2 solutions

Comparaison de scores

Dans cette situation, les joueurs ont lancé le même nombre de fléchettes (25 maximum pour que le temps de dénombrement n'empiète pas sur la réflexion sur le système de numération).

Par souci de clarté, il est conseillé de présenter chaque score sur une cible différente plutôt que sur la même cible avec un code couleur (ou autre marque pour différencier les joueurs).

Pour faire émerger la procédure de comparaison classique des nombres entiers, on peut utiliser des scores où chaque zone peut compter 9 fléchettes au maximum (pas de regroupement nécessaire)*, de manière explicite avec les élèves.

Les scores sont alors choisis pour encourager les élèves à identifier la stratégie suivante : regarder d'abord les milliers, si égalité alors regarder les centaines...

**La stratégie ci-dessus ne serait pas forcément efficace si des regroupements par 10 sont possibles.*